

☆ 目 次 ☆

ゲームを始める前に読んでおこう	P. 1
"C-SO" キャラクター紹介	P. 4
操作方法	P. 10
遊び方	
遊びたがり屋のキミへ！	P. 12
割りたがり屋のキミへ！	P. 16
ゲームができなくなったら……	P. 23
ゲームコレクターのキミへ！	P. 25
(キー・ボードを持っているキミ) のためのページだ。	
エディット EDIT 早わかり表	P. 31
アンビン教授からのアドバイス	P. 34
セガマイカードからのお願い	P. 35
スコアブック SCOREBOOK	P. 36

SEGA®

シーソー
C-SO !
ゲームの遊び方
1人用



この商品は、株ボニーの許諾を得て製造したものです。

はじ まえ よ ★ ゲームを始める前に読んでおこう ★

SC-3000シリーズ

をお持ちのキミは、

SG-1000シリーズ

カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガマイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



SEGA MARK III

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



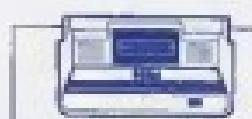
- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、
②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、
カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000 シリーズ



SG-1000



JOY-1

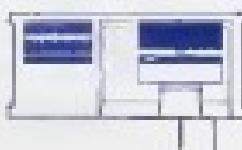
ジョイスティック取り付け済

SG-1000 II



JOYPAD1

SEGA MARK III



JOY-1

上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込もう。

○月○日、僕らのアシト、シーソーハウスでお前を
ペチャンコにしてやるぞ！

— ワルガキ団 ソミイより —



ある日、ちびっ子探偵ジン・
コミイ君の所へ1通の挑戦状が
届いた。

ワルガキ団 ソミイは、弱い者い
じめの悪い奴ら。街の子供達の
嫌われ者。

ジン君は、勇敢にアシトに參
り込んだ。

アシトの中は、その名のとおり、シーソー、バルーン、
タイムドア、トランポリンなどの仕掛けがいっぱいだ。

シーソーをじょうずに使って、ソミイをこらしめられる
かな？

☆“C-SO！”キャラ



ジュン・コミィ君



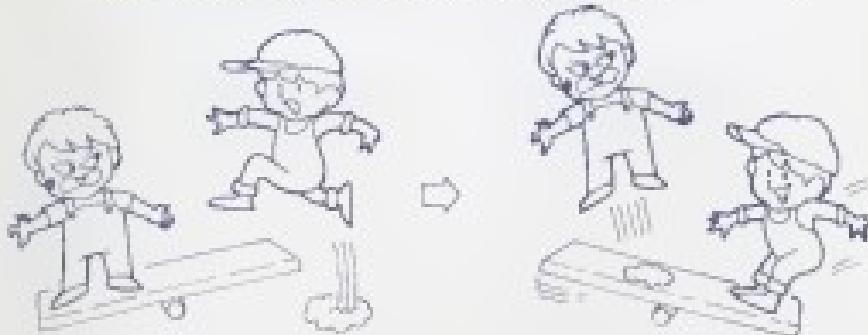
シーソー

ソミイを全部やっつけ、
ターゲットを全部取ると、
ラウンドクリアだ。

シーソーハウスのメイン
の道具。これを使って、
ソミイをやっつけよう。
やっつけ方は、次のとおり。

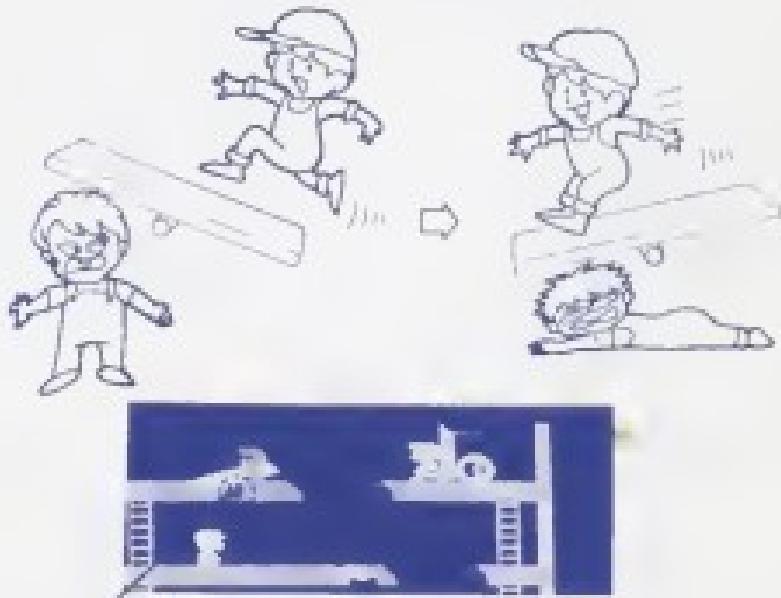
- ① はね上げて天井にたたきつける。

(1人やっつけるごとに、200、400、800、1200、
1600、2400、3600、5810点…以下同じ。)



クター紹介☆ パートⅠ

- ② とりもちタイマーが消えないうちに、シーソーでつぶす。
（1人やっつけるごとに、100、200、300、500、
700、1000、1500、2000点…以下同じ。）



とりもちタイマー

シーソーの上を通過すると、とりもちタイマー
が現われる。このタイマーが消えるまで、
ソミィはシーソーから離れられない。

- ③ ラウンドが進むと、とりもちタイマーがきかなくなるこ
とがあるよ。

☆“C-SO！”キャラ

ソミイを全部やっつけて、ターゲット



ワルガキ団 ソミイ

時間が経つと、次のように
色が変わり、性格も変わる。

紫ソミイ
(上へ行きたがる。)

水色ソミイ
(ビョンビョン跳ねる。)

緑ソミイ (ジュン君のそばに来たがる。)

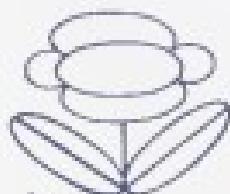
青ソミイ (下へ行きたがる。)

赤ソミイ (ジュン君を追いかける。)

黄色ソミイ (ジュン君の動作のまねをする。)

クター紹介☆ パートⅡ

を全部取ると、ラウンドクリアだ！ ——



ターゲット

1つ取ることに、
40、80、120、160、
240、320、400、
480点……以下同じ。

○ターゲットを取ると、

- ① TIME(ゲームの残り時間)が10秒増える。
- ② 体が赤くなり、バルーンの方を向いて、吹き飛ばしてやっつけられる。
(8ページをみる。)

○ターゲットの得点は、取った数によって増えていく。ところが、バルーンを割ると、せっかく増えていた得点も後戻りして減っていく。

だから、高得点をつかむためには、なるべくバルーンを割らないことだよ。

○また、バルーンが全滅したり、1つもないラウンドでは、全て1つにつき40点。

○ターゲットの種類は、ラウンドによって変わる。

☆“C-SO！”キャラ



バルーンを全滅させると、ジン君が1人増える。

バルーン

1つ吹き飛ばすごとに、
150、300、450、600、
800、1000、1500点…
以下同じ。



タイムドア

- タイムドアからタイムドアへ瞬間移動できる。
- ドアの前に立つと、自動的に中に入れるよ。

クター紹介☆ パートⅢ



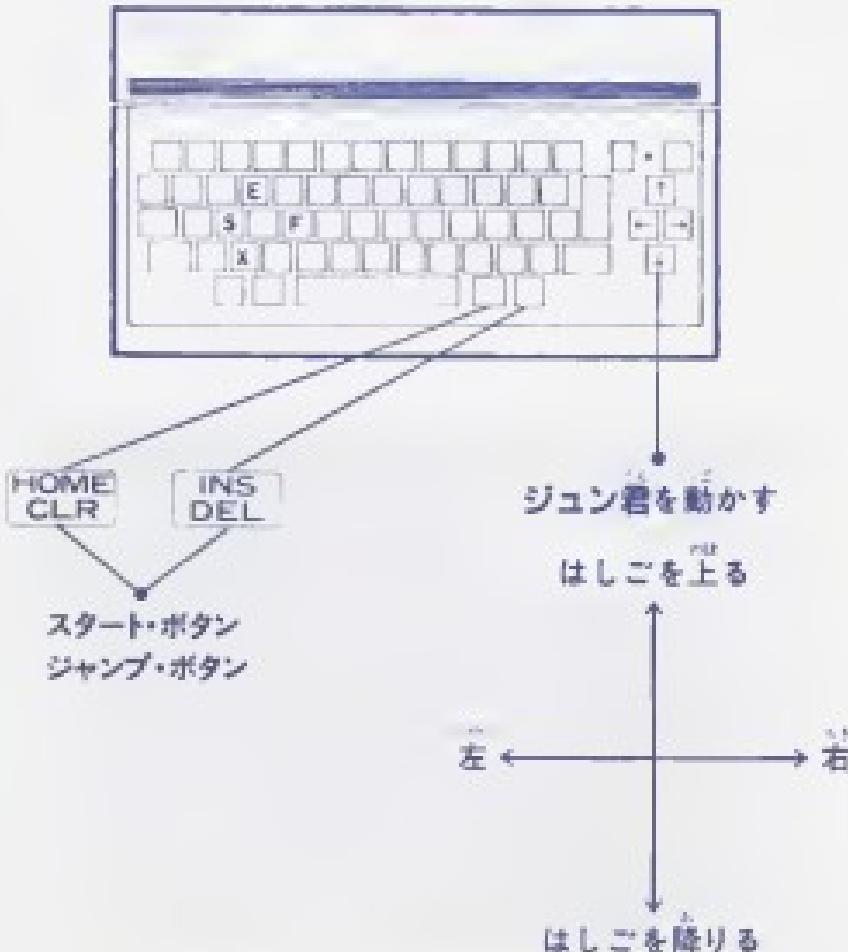
トランポリン

上のフロアから飛び降りるか、ジャンプ・ボタンを押すと、大きくジャンプできる。



そ う き ほ う ほ う
操 作 方 法

各キー ホード $\left(\begin{array}{l} \text{SC-3000 シリーズ} \\ \text{SG-1000 シリーズ} \\ \text{SEGA MARK III} \end{array} \right) + \text{SK-1100} \right)$ で遊ぶ場合 ☆



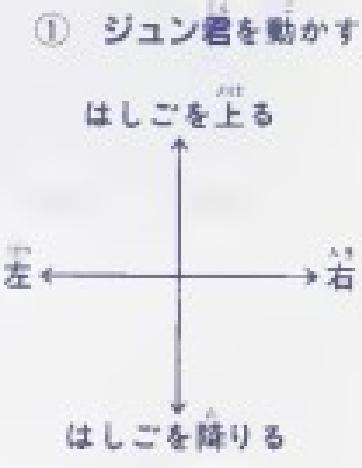
☆ジョイスティック SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300シリーズ で遊ぶ場合 ☆

SJ-150
シリーズ



(別売)

SJ-200



SJ-300
シリーズ



(別売)

② スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン

☆遊び方☆

遊びたがり屋のキミへ！

★ゲームの目的★

ソミイを全員退治して、ターゲットを全部取ると、ラウンドクリアだ。

（ソミイが1人もいない面では、ターゲット）
を取るだけでクリアできるよ。

★GAME OVER★



ジュン君は、3人でゲームスタート。全員いなくなると、GAME OVER。

（バルーンを全滅させると、ジュン君が1人増える。）

★スタートのしかた★



*カーソルコントロールキー(↑↓)やジョイスティックレバー(↑↓)で、**GAME**、**EDIT**を選び、スタート・ボタンを押す。

選び方は、次のとおり。

GAME (ゲーム)

ゲームで遊べる。

EDIT

(エディット……16-33ページを見る。)

自由にゲーム画面を創れる。

ゲーム GAME



•バルーンの残りの数

•ジュン・コミィ君の残りの人数

•ソミイの残りの人数

SCORE (スコア)

TOP (ハイスコア)

ROUND (ラウンド)……100ラウンドある。)

TIME (残り時間)

○制限時間100秒でスタート。ターゲットを取ることに10秒ずつ、最高200秒まで増える。制限時間を過ぎると、赤文字の49秒に変わり、この時間もなくなるとOUT。ソミイの動きが速くなる。

○ラウンドクリア後、
残り時間(秒)×50点のタイムボーナスがある。

★ラウンド酒び、ジュン君増やしは……★

1. カーソルコントロールキー や ジョイスティックレバーを
左(←)に倒してから、スタート・ボタンを押す。



2. A ラウンドを選ぶには、
カーソルコントロールキー (↑↓) やジョイスティック
レバー (↔) を動かす。

↑ ……99 → 01 ラウンドを戻す。
↓ ……01 → 99 ラウンドを進める。
(100ラウンドは、1ラウンドから地道)
にクリアしないと見れないよ。)

B ジュン君を増やすには、
カーソル (□) やレバー (→) を動かす。

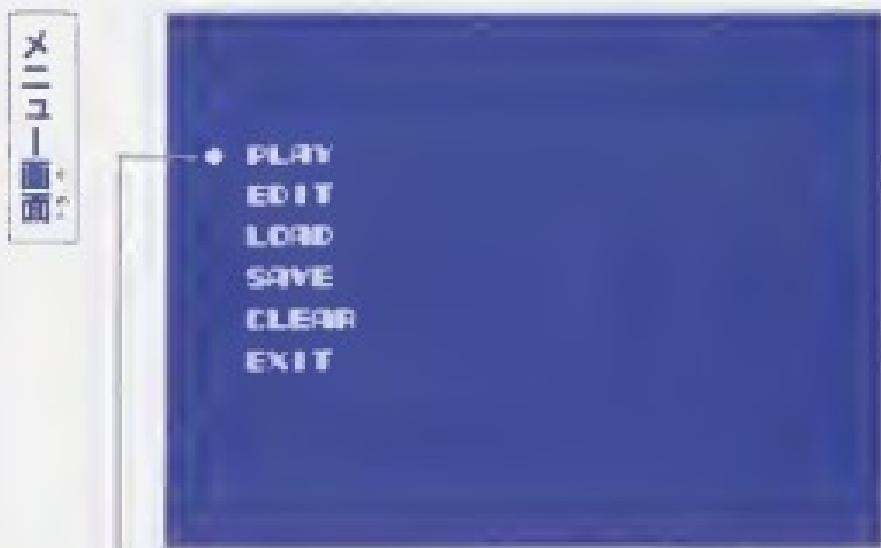
3. もう一度スタート・ボタンを押して、ゲームスタート。

割りたがり屋のキミへ！

ここを読むと、キミ自分でゲーム画面をデザインして、遊べるよ。

EDIT (1)

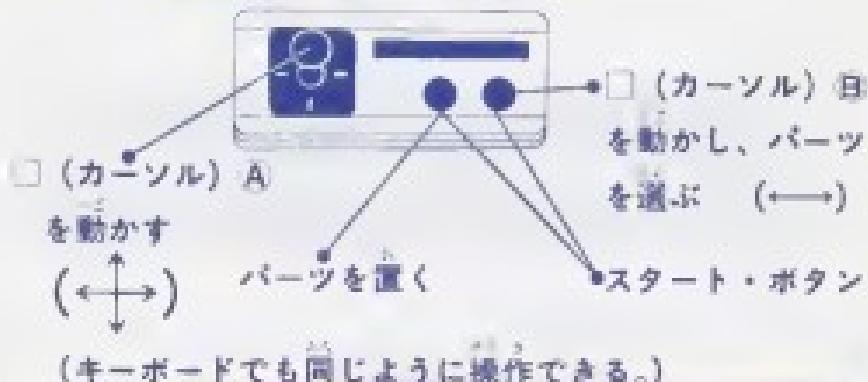
13ページで、**EDIT** を選び、スタート・ボタンを押すと、ゲーム画面を割る作業を現わすメニュー画面が現われる。



カーソルコントロールキー（↑↓）やジョイスティックレバー（[]）で作業を選び、スタート・ボタンを押す。

EDIT (ゲーム画面を割る。)

メニュー画面で、**EDIT** を選ぶ。



1. □ (カーソル) A をバーツを置きたい場所に動かす。
……ジョイスティックレバー
2. □ (カーソル) B を置きたいバーツの所に動かす。
……右ボタン

3. パーツを置く。 → 左ホタン



①、②、③ フロアのパート



④ ターゲット

(最大32個)



⑤ シーソー



⑥ トランポリン



⑦ はしご



⑧ マジックドア



ドアをつけないと、ソミイが現われない。
置き場所は、フロアから3段上にする。

⑨ ジュン君



置き忘れると、ゲームができない。置き場所は、フロアから2段上にする。

⑩ EXIT (メニュー画面に戻る。)

以上、1、2、3の作業のくり返して、ゲーム画面が自由に割れる。(次のページの図を見る。)

- ② パーツを置くときは、パーツの大きさを考えて場所を決めよう。

特に、ジュンipers、マジックドア、シーソーは、かなりの大きさ。画面の端に置くときは、左右上下にゆとりがないと、パーツが置けないよ。

4. ゲーム画面が完成したら、LEVEL を決めよう。
(LEVELは、0～9)

- ①□(カーソル)ⒶをLEVELの所に動かす。

……ジョイスティックレバー

- ② 左ボタンを押したまま、ジョイスティックレバー(→)を動かす。

←……9→0 レベルを戻す

→……0→9 レベルを進める

- ③ LEVELは、0→9へ上げるほど、ゲームがむずかしくなる。

5. ゲーム画面もLEVELも決まったら、□(カーソル)ⒷをEXITの所に動かし、左ボタンを押す。
すると、メニュー画面に戻せる。

- ② あまりにも複雑な形の画面を割ると、メニュー画面に戻せず。

MEMORY OVER

(記憶容量オーバー。)

のメッセージが現われる。

そのときは、バーツを減らして画面を割り直し、もう一度、5の作業でEXITを選び、メニュー画面に戻そう。

PLAY (割ったゲームで遊ぶ。)

メニュー画面で **PLAY** を選び、スタート・ボタンを押すと、**EDIT**で割ったゲーム画面が現われる。

さあ、遊べるよ。

CLEAR (割ったゲームを消す。)

割ったゲーム画面を消したいときは、

- ① メニュー画面で **CLEAR** を選び、スタート・ボタンを押す。

- ② さらに、[EDIT] を選び、スタート・ボタンを押すと、
刪った画面が消えている。
- ③ CLEAR で消せるのは、今、テレビ画面に出ている
ゲームだけだよ。

★EXIT★ (タイトル画面に戻す。)

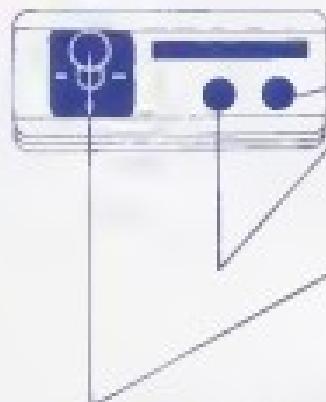
ゲーム割りに疲れたら、メニュー画面で [EXIT] を選び、
スタート・ボタンを押そう。
タイトル画面に戻せるよ。

ゲームができなくなったら……

キミが創ったゲームでプレイを続けられなくなったら、
次のどちらかの操作をしよう！

ジン君を消す

ジン君を消して、もう一度、**EDIT**でメニュー画面に戻し、さらに、**EDIT**を選び、創った画面を割り替えられる。



1. 2つのボタンを同時に
押す。



2. レバーを(3)→(4)の順
番に動かす。

3. ジン君が自動的に消える。

(次のページに続く)

* タイトル画面に戻す *

タイトル画面にして、もう一度、**EDIT** でメニュー画面に戻し、さらに、**EDIT** を選び、割った画面を割り変えられる。



1. **RESET** ボタン、または **PAUSE** ボタンを押す。

2. どちらかのボタンを4回押し、ボタンを押したまま、もう一度、**RESET** ボタン、または **PAUSE** ボタンを押す。

3. タイトル画面に戻す。

これらは、**GAME** を選んで遊んでいるときも使える便利なはたらきだ。

ゲームコレクターのキミへ！

ここからは、

キーボード
$$\begin{cases} \text{SC-3000シリーズ} \\ \text{SG-1000シリーズ} \\ \text{SEGA MARK III + SK-1100} \end{cases}$$

を持っていて、たくさん創ったゲームをテープに残しておきたいゲームコレクター（収集家）のキミが読むページだ。

EDIT (2)

★SAVE★ (創ったゲームをテープに残す。)

創ったゲームをテープに残しておける。

まず、テープレコーダー（できたら、セガ・データレコーダSR-1000）を用意しよう。

1. SAVE 用のテープをテープレコーダーにセットする。
- ② SAVE 用のテープを最初にセットするときは、磁気部分（録音できる部分）の始まりを図の↑の位置に合わせて、そこで、テープレコーダーのカウントを

0	0	0
---	---	---

 にしておこう。



2. 16~21ページでゲーム画面が完成したら、メニュー画面に戻す。
3. テープレコーダーを録音状態にし、**SAVE** を選んでスタート・ボタンを押す。

SAVING (セーブ中)

で、ピーの音がし、ビーピビビ……の音が消えると、



VERIFYING (確認しよう。)

が現われる。

4. テープレコーダーのSTOPボタンを押す。

5. テープレコーダーをSAVE開始時のカウント(①をみる)まで戻し、テープレコーダーのLOAD(PLAY)ボタンを押す。

ビーの音がし、ビービビビ……の音が消えると、

VERIFY OK (確認済み。)

のメッセージが現われ、消える。

これで、創ったゲーム画面が、確かにテープレコーダーにSAVEされた。(②をみる。)

● : SAVEするときは、SAVE開始時、完了時のテープレコーダーのカウントをしっかりメモしておこう。

そうしないと、

- LOADのとき困る。
- 2度目にSAVEするときに、その前に創ってSAVEしたゲームを消してしまう。

また、ゲームをSAVEした後、4~5秒、テープを進めてから、次のゲームをSAVEすると、ゲームの重なりを防げる。

④ : タープ SAVE されていなかったり、作業ミスがあると、

LOAD ERROR

(ロードできないよ。)

または、

VERIFY ERROR

(確認できないよ。)

が現われ、消える。

- もう一度、25~27ページの1~5の作業をくり返そう。
- また、他社のテープレコーダーするために、SAVE タープ または LOAD できない場合がある。

⑤ : タープ SAVE、VERIFY、LOAD を中止したいときは、

キーボードの **RESET** (**BREAK**) ボタンを押そう。

…… **BREAK** で取り消しできる。

LOAD (テープにSAVEしたゲーム)
を読み出す。

1. ゲームをSAVEしたテープをテープレコーダーにセットする。
2. テープは、読み出したいゲームが入っているカウントまで進めたり、戻したりしておこう。
3. メニュー画面で LOAD を選び、スタート・ボタンを押し、テープレコーダーのLOAD (PLAY) ボタンを押すと、

LOADING (ロード中。)

で、ビーの音がし、ビービビビ……の音が消え、ロード終了となる。

3. テープレコーダーのSTOPボタンを押す。
4. メニュー画面で PLAY を選び、スタート・ボタンを押すと、LOADしたゲームが現われ、遊べるよ。

● テープからLOAD口中、

LOAD ERROR

(ロードできないよ。)

のメッセージが現われるのは、

- ① ロードできるゲームがない。
- ② テープレコーダーか合わない。

のどちらかが原因だ。

- ①の場合は、もう一度、テープレコーダーのカウントを確認してみよう。
- ②は、音量が適当でなかったり、古いテープを使ったときなどに起こる。テープレコーダーの音量や音質のレベルを変えて試してみよう。

それでもうまくLOAD口できないときは、セガ・データレコーダSR-1000を使おう。

☆ EDIT 早わかり表☆

EDIT (1)

EDIT (ゲーム画面を創る。)

- ① GAME EDIT EDIT を選び、スタート・ボタンを押す。
- ② メニュー画面 EDIT を選び、スタート・ボタンを押す。
- ③ ゲーム画面を創る。
ターゲットやジュン電が入っているか、
チェック。
- ④ LEVEL (0 - 9) を決める。

キーボード **(SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
+ SK-1100)
SEGA MARK III**
を持っているキミだけができる。

SAVE

(割ったゲームをテープに残す。)

- ① **SAVE**用のテープをテープレコーダーにセットする。
(テープの録音部分を出して、カウント)
を **0 0 0** にする。
- ② テープレコーダーを録音状態にする。
- ③ メニュー画面…… **SAVE** を選び、スタート・ボタン
を押す。

SAVING



VERIFYING

- ④ テープレコーダーの**STOP**ボタンを押す。

LOAD

(テープにSAVEしたゲームを読み出す。)

- ① ゲームをSAVEしたテープをテープレコーダーにセットする。

(テープは、LOADしたいゲームが入っているカウントまで進めたり、戻したりする。)

- ② メニュー画面 …… LOAD を選び、スタート・ボタンを押す。

- ③ テープレコーダーのLOAD(PLAY)ボタンを押す。

LOADING

- ④ テープレコーダーのSTOPボタンを押す。

- ⑤ メニュー画面 …… PLAY を選び、スタート・ボタンを押す。



LOADしたゲームが現われ、遊べるよ。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

デモ画面でもいくつか紹介しているが、このゲームには、いろいろなテクニックがある。その一部を紹介しよう！

○すばやくはしごを上りたいときは、

ジャンプ・ボタンで飛びついで

ジャンプ・ボタンを押しながら上

ろう。

○また、すばやく降りたいときは、飛

び降りよう。

○シーソーの上に乗っていると、ワル

ガキがシーソーの横を通ってもやら

れない。

などなど……



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、

カートキヤッチャ (別売) が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

—正しくお使いいただくために—

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、

大きらい！



キズつけない！

高い温度に

近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で温らせた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買い物券や銀行カードとしては使用できません。

★ SCOREBOOK ★

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

★ SCOREBOOK ★

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

C-5064

セガマイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。4枚集まつたら、官製はがきの裏面に張って下記の住所に送ってください。すてきなカートケースがもらえます。くわしくは、本社消費者サービス課までお問い合わせください。

セガマイカード応募券

SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12
〒144 電話 03(743)7435(代表)
お問い合わせ:本社消費者サービス課
電話 03(742)7068(直通)